

BIBLIOTEKĀRA DARBA PROGRAMMAS APRAKSTA VEIDLAPA

Programmas nosaukums	"Atrodi sevi grāmatu lappusēs" – Identitātes un pašizziņas programma, apvienojot literatūru un radošas izpausmes
Programmas autors(i) (nodaļa, amats, vārds, uzvārds)	Klinta Kalnēja-Āne

VISPĀRĪGA INFORMĀCIJA PAR BIBLIOTEKĀRA DARBA PROGRAMMU

Dalībnieku vecums/klaše	• Pirmsskolas vecuma bērni • 1.-4. klase • 5.-8. klase • 9.-12. klase • Pieaugušie • Citi (seniori)
Grupas lielums	6–10 dalībnieki
Ilgums	75–90 minūtes
Pieejamība cilvēkiem ar invaliditāti	Programma piemērota jauniešiem ar dažāda veida funkcionēšanas ierobežojumiem. Nodarbības tiek īstenotas pieejamā vidē, kur iespējama kustību brīvība arī dalībniekiem ar fiziskiem traucējumiem. Saturs un aktivitātes (piemēram, lomu spēles, pašrefleksijas uzdevumi) tiek pielāgotas individuālām vajadzībām – ar iespēju izvēlēties izteiksmes formu (rakstiski, mutiski, vizuāli). Vides elementi (apgaismojums, skaņa, sēdvietu izkārtojums) tiek regulēti, lai nodrošinātu maņu komfortu. Pēc nepieciešamības tiek nodrošināts asistenta atbalsts vai materiāli vieglajā valodā.
Bibliotekāra darba programmas kopsavilkums (īss apraksts par saturu)	Programma “Atrodi sevi grāmatu lappusēs” ir identitātes un pašizziņas nodarbība jauniešiem, kur literatūra tiek izmantota kā iedvesmas vide nevis analīzes objekts. Dalībnieki piedalās interaktīvā piedzīvojumā, kurā iegrimst iztēlotās pasaulēs – pasaku mežā vai klusuma telpā – un, izvēloties tēlus, risina vērtību, izvēļu un identitātes jautājumus. Nodarbībā apvienotas lomu spēles, ētiski scenāriji un pašrefleksijas uzdevumi, kas palīdz jauniešiem izprast savas stiprās puses, vērtības un sociālās lomas. Programma rosina iztēli, attīsta empātiju un sekmē emocionālo un sociālo pašapziņu.

MĒRĶI, UZDEVUMI UN GAIDĀMIE REZULTĀTI

Mērķis (galvenais bibliotekāra darba programmas mērķis, ko tā cenšas sasniegt)	Veicināt jauniešu identitātes apzināšanos, vērtību izpratni un pašrefleksiju, izmantojot literāru stāstu vidi, lomu spēles un radošus uzdevumus kā introspektīvu un emocionāli iesaistošu pieredzi.
---	--

Uzdevumi (pēc programmas mērķa noteikšanas precizēt uzdevumus, kas palīdzēs šo mērķi sasniegt)	1. Nodrošināt vidi, kurā jaunieši var droši iejusties iztēlotā stāsta pasaulē. 2. Veicināt tēla izvēli, balstoties uz personīgām īpašībām un vērtībām. 3. Iesaistīt dalībniekus lomu spēlēs un situāciju risinājumos, lai izpētītu iekšējos lēmumus un dilemmas. 4. Rosināt radošu pašrefleksiju, veidojot vizuālu vai rakstisku tēla/pašportretu kā aktivitātes noslēgumu.
Rezultāti (prasmes, zināšanas un kompetences, kuras dalībnieki iegūs un attīstīs)	• Jaunieši attīsta spēju identificēt savas iekšējās īpašības, vērtības un to izpausmes. • Uzlabo prasmes radošā pašizpausmē – gan vizuāli, gan verbāli. • Izzina literatūru kā vidi personīgai pieredzei, nevis tikai kā analīzes objektu. • Attīsta reflektēšanas prasmes, izmantojot spēles un lomu situācijas kā introspektīvu metodi.